COLOBALL 2002

コロボール 2002

R3BW - 210S - G8E2

WCA

WORLD COLOBALL ASSOCIATION

Work for the cause of WCA member
WCA理念

我々WCA会員は、
WCAの会員として
会則および付則に従い、
コロボールの普及、発展を
図ることを誓う。

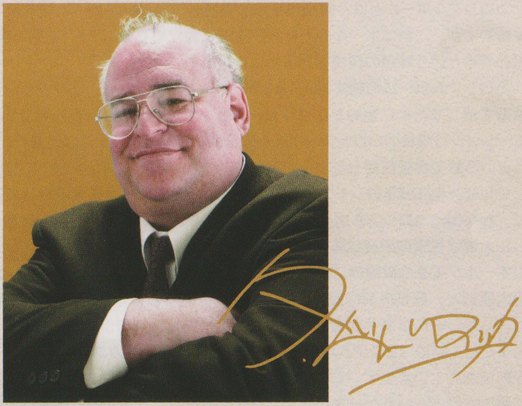
目次

シリアルナンバーについて

このゲームには、シリアルナンバーが用意されています。「シングル」モードの序盤で、シリアルナンバー入力画面が表示されたら、本書表紙に貼ってあるシールを見て、間違えないよう注意して入力して下さい。このシリアルナンバーには、あなたの「運命」が含まれています。入力しなくてもゲームをプレイすることは可能ですが、この運命により変化するいくつかの要素を楽しむことができないのでご注意ください。

Greetings for Chairman of WCA

WCA会長挨拶



コロシアムボールは、世界で最もエキサイティングなデスクトップスポーツです。ボーラー同士の知恵と知恵のぶつかり合い、手に汗にぎるルーレットの興奮、ユニットのダイナミックな戦闘アクションは多くの観客の目を釘付けにし、最後の1スコアまであきらめずに試合にのぞむボーラーの姿は、多くの感動を私達に与えてくれます。

そして今、21世紀テクノロジーの向上により、これまで不可能とされていたコロシアムボールのTVゲーム化が、ついに実現可能となりました。私共WCAは日本の企業と提携し、ここに世界初のコロシアムボールTVゲームソフト「コロボール2002」を皆様にお届けいたします。

私はこのコロボール2002が、コロシアムボールの刺激的な要素をあますことなく再現していると確信しています。皆さんもぜひご家庭で、この興奮を味わって下さい。

WCA会長　タマノウエン・バトリマッカ

Colosseum Ball's History

コロシアムボールと協会の歴史

コロシアムボールとは、競技場を示す英語の"Colosseum"と球を示す"Ball"を組み合わせた合成語ですが、これはボールの上を大競技場に見立ててユニット（初期は昆虫が使われていました）を戦わせるという競技の様相をあらわしています。

コロシアムボールの発祥は、1900年ごろとされており、イングランド海軍兵士たちが海上での余暇を過ごすために始めたレクリエーションがその起源と伝えられています。ただし、そのレクリエーションは現在のコロシアムボールの洗練されたルールとはほど遠く、ボールを蹴ってゴールを競うという野蛮な競技だったようです。

そして、1908年ロンドンオリンピックの開催の年に親善大使として来訪した英国海軍大佐により、わが国にコロシアムボールが上陸しました。当事の記録には上陸後、荷物からボールを取り出した大佐は民衆の歓迎に応えるためか、それを蹴り上げたと残されています。その時、偶然にもそのボールが王子の後頭部に直撃したことから「ボールは蹴るものにあらず」というコロシアムボールの大原則と、競技の前に宣誓する「キックオフ」（私はボールを蹴りません）の言葉がはじまりました。しかしそんな事件がありながらも、王子自らがコロシアムボールのとりことなり、国民の間にもまたたく間にコロシアムボールが広まっていき、現在のコロシアムボールの原形とも言えるルールが形成されていきます。そして、数年もしないうちに各地方の紛争さえもコロシアムボールによって解決されるというケースが増えていきました。これを知った当事の首相は、平和のシンボルとしてコロシアムボールを推進し、全国に普及させるために1913年、国立コロシアムボール協会（GCA）を設立させたのです。

その後1938年に、王宮および政府による圧力で半ば強制的にルールが改編されるという悲しむべき出来事がおこったことをきっかけに、GCAが中心となって球政分離を貫いてより純粋にコロシアムボールを発展させるための組織、世界コロシアムボール協会（WCA）を発足させました。「すべての武器をコロシアムボールに」という世界的に有名なスローガンは当時の会長が協会設立時に宣言したものです。

世界のトップボーラーの９割以上が我が国出身という事実、そしてそれを支える競技人口の厚さは、これら約100年に及ぶコロシアムボールと我が国の歴史に起因していると言っても過言ではないでしょう。もちろん、努力次第では、我が国の出身者以外のボーラーが世界トップに君臨することも可能です。我々は、その日がくるのを待っております。

Colobock'in's History

コロボッ君の歴史

WCAの顔とも言えるマスコットキャラクター「コロボッ君」は、1988年にWCA創立50周年を記念して誕生しました。それ以前にもマスコットキャラクターは存在しましたが、そのイメージはまったく違うものでした。その後、1962年、1976年とWCAの節目と共にキャラクターは変化していき、子供からお年寄りまで愛される、現在のコロボッ君の姿になっていったのです。



Trace the History of ColosseumBall Comprehensive Rules

競技の変遷

1900	海軍兵士のレクリエーションとしてコロシアムボールが誕生。このころのルールは、コロシアムボールのパネルに、11人の男たちが各自１匹ずつ昆虫を貼り付け、最後まで落ちずに残った昆虫のオーナーが勝利するという単純なものであった。
1912	１匹の昆虫がボールの下敷きになり死亡するという悲惨な事件をうけて、昆虫を模した付箋によるユニット制が導入された。これが現在の公式ルールの起こりである。また、ユニット制が導入され、ボールの上で戦う駒が昆虫である必要がなくなったことから、それぞれの地方でオリジナルのユニットが生まれ、使われはじめることになる。
1913	バトルをよりエキサイトなものにするためと、各ユニットにライフが設定される。しかし、当時はライフに関するレギュレーションが徹底されておらず、砂漠地方で悪名高きライフ15000のユニット、ゴーレムが誕生。このゴーレムの誕生で、コロシアムボール史上最長の戦い（俗に言う１年戦争である）が発生してしまい、事態を重く見た協会はHPの上限を10とするレギュレーションを発表。
1929	世界大恐慌をうけて、それまで制限がなく自由に配置できたユニットの配置にも制限を設けるべきだという提案があり、ユニット配置における消費パワーという設定が生まれ、その後のさらなる研究により４色のパネルとパワーの概念がルールに組み込まれる。 また、各ユニットにワザの威力と成功率が設定され、様々な用語の統一がなされたのもこの年である。
1935	エルフ森チームによる「飛び道具の有利性レポート」が提出され、以降、ユニットの直接攻撃、間接攻撃の概念が攻撃時の行動に加えられた。また、繁殖型ユニットと地下ユニットが廃止となる。
1938	当時絶大な影響力をもっていた王宮により、グレイパワーコストの概念が提案される。全国各地の各色チームから猛反対をうけるが、反対の声もむなしく、強制的に提案が採用されてしまう。この時点で現在使用されているルールがほぼ完成し、その後の変化は細かな修正程度にとどめられている。

WCA Member's Rules

WCA会員規約

第1条　定義

「コロシアムボール」「コロボール」とは、WCAが普及させているボールとユニットと呼ばれる駒を使った競技です。

「WCA」とはワールド・コロシアムボール・アソシエーション（世界コロシアムボール連盟）の略で、「コロシアムボール」の発展、普及のために設立された組織です。

「WCA会員」とは「プロボーラー」「WCA運営委員」を含む、「コロシアムボール」の普及活動に協力するため、WCAに会員登録している者を指します。

「プロボーラー」とは、水準以上のコロシアムボールの技術を持ち、その歴史やルールに精通した者の中から、WCAが正式に承認してプロ会員IDを発行した者を指します。プロ会員は職業ボーラーとして、WCAがおこなう公式の大会、イベントに出場することができます。

第2条　会員義務

プロボーラーを含むWCA会員は、会員のIDを自己の責任によって管理するものとします。IDの流出・盗用によって会員に損害が発生した場合、流出・盗用の責がWCAにある場合を除き一切の責任を負いません。

WCA会員は、コロシアムボールを世界に広めるため常にその魅力の普及につとめなくてはなりません。

プロボーラーの資格を持つ者は、後進ボーラーの育成につとめなければなりません。また、各地方でプロボーラーとして活動する場合、それぞれ独自のチームを設立することが可能となります。

プロボーラーの資格を持つ者は、別記の心得をよく読み、アマチュアボーラーの目標となるべく努力しなくてはなりません。

第3条　ユニット・ボールの取り扱い

WCA会員は、可能な限りボールを足蹴にしてはいけません。

ユニットは、公式戦の後に行なわれるWCA認定プライズマシーンによってのみ得ることができます。プライズマシーン以外からのユニット入手は、原則として禁止となっています。

ボーラー同士のユニットトレードは、WCAの指導者が監督を行なう、という条件の元でのみ許可されています。

ProBoller's Belief

プロボーラー心得

一つ、
誠実なプレイを心がけよ。
すべての行為と発言は他人に見られ、
その人格は採点されていることを知れ。

一つ、
礼節を重んじ自らを律せよ。
精神はユニットに宿り、
ルーレットの成否は心が決める。

一つ、
努力を惜しまず常に邁進すべし。
毎日の研究とライバルとの切磋琢磨が
強いボーラーを作り出す。

一つ、
生活のすべてをコロシアムボールと共にせよ。
寝ても覚めても食事中でもコロシアムボール。

一つ、
コロシアムボールの普及に尽くせ。
新たなボーラーを増やし、
ライバルを探していくのもボーラーの務め。

Quick Manual

図解ルール概要

ゲームの目的

「20ターンで相手を倒して勝つ!」

相手のユニットを倒し、先にスコアを20点得る（ノックアウト）、もしくは20ターン終了時に相手より多くのスコアを得る（判定）ことが目的です。



ゲームの流れ

1 Setup sequence

- パネルが開く
- パワーをもらう
- ユニットの補充

手番ボーラーのパネルが１枚開き、各色のパワーが与えられ、チームからユニットが補充されます。

2 Main sequence

- パワーを払って ユニットを配置

指定分のパワーを支払って、ユニットをボール上にセットします。ユニットのスキルやスペルも使えます。

3 Battle sequence

- 敵ユニットとバトル

開いているパネル上に、両ボーラーのユニットがセットされると、そのパネルでバトルができます。

ひとつのターンは、自分と相手がそれぞれ上記３つのシーケンスを行なうことで経過していきます。これを繰り返してゲームを進めていくのです。

Quick Manual
図解ルール概要

フリーパワーとパネルパワー

ユニットのセットや、スキルを使用するときに支払うパワーには、“フリーパワー”と“パネルパワー”の２種類があります。

①② フリーパワー

無条件で配られるパワー。ゲーム中は５ターンごとに昼と夜が交互に訪れ、昼のターン中は白パワーが、夜は黒パワーが手に入ります。



③④⑤⑥ パネルパワー

開いている自分のパネルに、自分のユニットをセットすると入手できるパワー。４色があり、パネル１枚につき１つのパワーが手に入ります。

❖ フリーパワーの発生サイクル

フリーパワーの入手量には一定の法則があり、ターンの経過に応じて図のように変化します。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
○	○○	○○○	○○	○	●	●●	●●●	●●	●

Quick Manual

図解ルール概要

バトルとユニットの技

バトルは、そのパネル上にいるすべてのユニットで行なうことになります。参加するユニットの数によっては、複数ラウンドで行う場合もあります。バトルが宣言されたら、オーダー（各ラウンドに参加する順番）を決め、次に各ユニットが使用するワザを決定します。

バトルになると、参加ユニットが上下左右に割り振られるので、希望するユニットの方向キー＋○ボタンでオーダーを決定してください。中央のユニットの場合、方向キーの入力は不要です。

○ボタン　ボックンソード　2　80%

○ボタン技（○ワザ）
直接攻撃ワザ（拳・剣など）です。

△ボタン　ボックンビーム　1　70%

△ボタン技（△ワザ）
間接攻撃ワザ（弓・光線など）です。

×ボタン　ボックンガード　1　90%

×ボタン技（×ワザ）
相手の○ワザや△ワザを軽減します。

□ボタン　ボックンジャンプ　+20%

□ボタン技（□ワザ）
相手の○ワザや△ワザを回避します。

飛行ユニットには、地上ユニットの○ワザが効きません。戦う場合は、△ワザで対処しましょう。

バトルワザの中には、昼または夜にしか使用できないものがあります。それらはワザ名にアイコンがついています。

※ワザの判定と実行は、間接攻撃である△ワザから先に行なわれます。

Quick Manual

図解ルール概要

自分のチームを作る

ひとつのチームは、20体のユニット、10枚のパネル、パネルと同色同数の範囲内のスペルで構成されます。

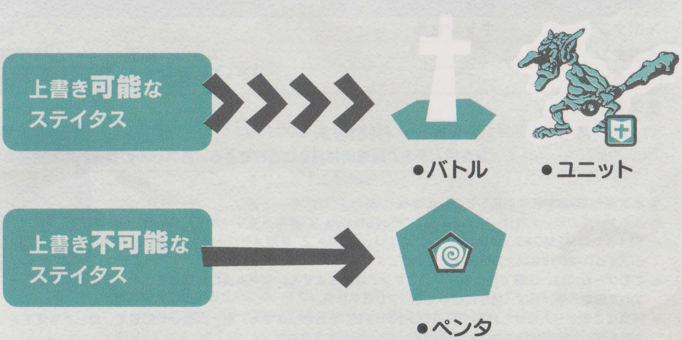
チームの構成



スペルを使うには、それらスペルの色とランクが、そのチームで使用するパネルの色と枚数の範囲内になるように選びましょう。

スペルについて

スペルとは、そのチームが所持する魔法のようなもので、ユニットに効果をもたらすものや、パネルやルールに影響を与えるものなどがあります。

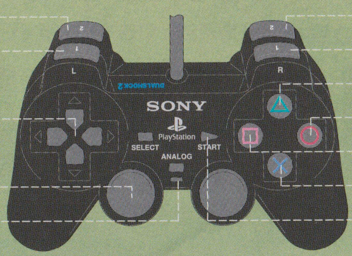


Controller

基本操作

『コロボール2002』は、アナログコントローラ専用です。１人でプレイする場合は、使用するアナログコントローラをコントローラ端子１に接続してください。２人でプレイする場合は、もうひとつのアナログコントローラをコントローラ端子２に接続してください。

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）



	ゲーム全般での操作	試合時	バトル時
L2ボタン	タブの切り替え		
R2ボタン	タブの切り替え		
L1ボタン	カラージャンプ（コレクション画面）	ボールの右回転	
R2ボタン	カラージャンプ（コレクション画面）	ボールの左回転	
方向キー	カーソルの移動 各種メニュー項目選択		
○ボタン	決定		○ワザ選択
×ボタン	キャンセル		×ワザ選択
△ボタン		ストック画面	△ワザ選択
□ボタン		スペルストック	□ワザ選択
左スティック			ルーレットの回転
STARTボタン	おたすけファイルの表示 （試合時とチーム編集時に見ることのできる、各スペルの効果説明と用語集です）		

※ 本ソフトは振動機能に対応しておりません。
※ このゲームのデータをセーブするには、"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）が必要です。MEMORY CARD差込口１またはMEMORY CARD差込口２に"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）をセットしてください。データをセーブするには63KB以上の空き容量が必要です。
※ このゲームには、任意で行うセーブのコマンドはありません。ゲーム進行に応じて、セーブを促すメッセージが表示されますので問題が無ければ、指示に従ってセーブして下さい。
※ 同様にこのゲームには、任意で行うロードのコマンドもありません。ゲーム進行に応じて、ロードを促すメッセージが表示されますので問題が無ければ、指示に従ってロードして下さい。
※ アナログコントローラ（DUALSHOCK）も基本操作は同様です。

GmaeMode
ゲームモード

NEW GAME
はじめて

シングルモードを最初からはじめます。セーブデータが無い場合はここからはじめてください。データが作成されます。



TRAINING
トレーニング

ゲームのルールを学ぶことができます。「はじめて」でも同じトレーニングが受けられます。

VS 2P
2P対戦

二人のプレイヤーで対戦するモードです。

SINGLE
シングル

一人用のモードです。コンピューターボーラーを相手に全45チームと対戦します。「はじめて」で作成したセーブデータが必要です。

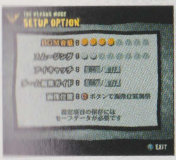
OPTION
オプション

ゲームの各種設定を行います。（下記参照）

TEAM
チーム

チームの作成・編集や、ユニット等のデータを閲覧できます。

OPTION オプション



BGM音量	：BGMの音量を10段階で調整します。初期設定は10です。
スムージング	：画質を10段階で調整します。値を低くすると、より画像がクッキリします。初期設定は10です。
アイキャッチ	：各シーケンス開始時のアイキャッチのON/OFFを切り替えます。
チーム編集ガイド	：チーム編集画面で表示されるガイドのON/OFFを切り替えます。
画面位置調整	：画面の表示位置の調整をします。

※設定を保存するためには、すでに作成されたこのゲームのセーブデータが必要です。
※ゲーム起動後、セーブデータがロードされるまでは、初期設定のままです。
※２P対戦モードでは、MEMORY CARD差込口１に挿入された"PlayStation 2"専用メモリーカード（８MB）にセーブされている設定が反映されます。

How to Team Formation

チームの編成

TEAM チーム



1 エンブレム　2 称号　3 ボーラー名

4 所持金：現在持っているお金（単位「COL」）

5 SCOREタブ：これまでの通算成績、2P対戦をしたボーラーの名前とその結果が表示されます。

※注意　FRIEND NAMEは8人分まで保存できます。それ以上追加したい場合は、すでに保存されているボーラーデータを△ボタンで削除して下さい。また、シリアルナンバーを入れていないボーラーの情報は、保存されません。

6 PENNANTタブ：入手した「ペナント」が見れます。ペナントは、シングルモードの進行により入手できます。

7 チーム編集　：自分のチームの編集をします。（下記よりの項目参照）

8 コレクション：手に入れた全ユニットの、より詳しい情報（対戦成績・紹介文）を見ることができます。

9 トレード　：他のボーラーと、自分のユニットをその数に応じた金額でトレードします。

トレードの仕方

ユニットの色を選び、リストの中からコピーするユニットを選んで○ボタンを押すと、右側のトレードリストに代金の総額が表示されます。一度にコピーできるユニットは8体までです。×ボタンで戻り、STARTボタンでコピーの決定をすると、確認ウインドウが表示されるので、問題なければ○ボタンで決定して下さい。

※注意　相手ボーラーの所持金が代金に満たない場合、トレードはできません。
また、相手ボーラーが持っていないユニットしかコピーできません。



チーム編集

試合をするにあたり、ボーラーはあらかじめ、自分のチームを編成しておく必要があります。1チームは、20体のユニット、レベル合計10以内のスペル、10枚のパネルで構成され、ボーラーは最大で4つのチームを持つことができます。



1 NEW TEAM：新しいチームを作成します。

2 チーム名　3 エンブレム

4 各色のユニット数　5 ハーフルール適合アイコン

6 フルルール適合アイコン　7 ユニットのランク合計値

8 チーム情報ウインドウ：そのチームに編成されているユニット・パネル・スペルの構成が表示されます。

9 チーム：あなたの持っているチームです。
△ボタンを押すとエンブレムが赤くなり、各モードで試合に参加する「対戦チーム」として、選択されます。

チームを作る時は、飛行ユニットの対策を忘れずに。

How to Team Formation

チームの編成



エディット	：ユニット・パネル・スペルを編集します。
コピー	：チームを複製します。
ショウキョ	：チームを削除します。
ナマエヘンコウ	：チーム名を変更します。
ルール適合テーブル	：スペル、パネル、ユニット構成の、各ルールに対しての適合状態です。OKであれば条件を満たしており、そのルールでの対戦が可能です。



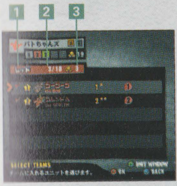
ユニットセレクト（現在のユニット数／20：ユニット数上限）
ユニットの追加・削除をします

ユニットオーダー
ユニットの順番を変更します

スペルセレクト（現在のレベル合計／10：レベル合計上限）
スペルの追加・削除をします

パネルセレクト（現在のパネル数／10：規定パネル数）
パネルの追加・削除をします

ユニットセレクト



1 色
2 その色のユニット数／チームのユニット数合計
3 その色のユニットランク合計値

自分が持っているユニットの中から、チームに入れるものを選びます。ユニットの色を選び、リストの中からチームに入れたいユニットを選んで○ボタンを押すとチームに組み込まれ、リストの左端にチームに入っていることを表す「✓」が表示されます。すでに選ばれているユニットをチームから外したい場合は、リストの中から「✓」が表示されたユニットを選んで○ボタンを押して下さい。「✓」が消え、チームから外されます。ゲーム開始当初、手持ちのユニットは10体だけですが、シングルや２P対戦をプレイすることで、新しいユニットを獲得できます。詳細はP28を参照してください。ユニットは全部で500種類あります。

※ハーフルールでの注意　ユニットは20体まで選択できますが、ハーフルールの場合は10体でなければ対戦できないのでご注意下さい。またハーフルールのみ、ユニットのランク合計値は30以内に収めなければなりません。

フルルールにユニットのランク合計値の上限はありませんが、自分のユニットがダウンするとそのランクが相手のスコアになるため、あまりランクの高いユニットばかり選ぶのも危険です。パネルの確保用として、ダウンしても失点の少ない低ランクのユニットも用意しておきましょう。

速攻・守備重視・トドメのスキルなど、テーマを決めてチームを作ってみましょう。

How to Team Formation
チームの編成

ユニットオーダー

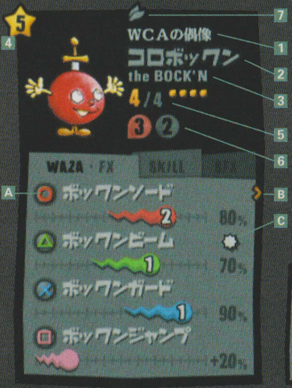


チームに入れたユニットは、選ばれた順にチームに組み込まれ、プレイ時はこの順番に従ってドローされていきます。早いターンでドローしたいユニットがある場合などは、この画面で順序を入れ替えておきましょう。リストの左端に、順番をあらわす①～⑳までの番号が表示されます。順番を入れ替えたい場合、そのユニットを選んで○ボタンを押し続けると「つかんだ」状態になります。そのまま、方向キーの上下で入れ替えたい順番を選び、○ボタンを離して下さい。

ユニットオーダーの先頭3体は、第1ターンにまとめてドローされます。第1ターンはパネルパワーを入手できないので、フリーパワーだけでセットが可能なユニットにしておくと良いでしょう。

ユニットウィンドウ

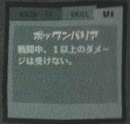
ユニットセレクト、ユニットオーダーのリストでは、△ボタンで「ユニットウインドウ」を表示できます。



1 ニックネーム
2 名前：ユニットの名前。これが同じユニットは、ボール上に1体しか存在できない。
3 種族名
4 ランク：ユニットの強さをあらわす。0～10まであり、ダウンさせると、その値がスコアになる。
5 ライフ：ユニットの体力の「現在の値／最大値」をあらわす。ダメージを受けると減り、0になるとダウンする。
6 パワーコスト：セットに必要なパワーの色と個数をあらわす。
7 飛行アイコン：そのユニットが飛行ユニットであることをあらわす。
色：ユニットは、そのパワーコストの色により、グレイ、レッド、グリーン、ブルー、イエローの5色いずれかに属している。







WAZA タブ

A 各ワザ：バトルで選べる行動。○ワザ（直接攻撃）、△ワザ（間接攻撃）、×ワザ（防御）、□ワザ（回避）の4種類。

B ＞：そのワザに効果がある事をあらわす。

C 昼夜アイコン：✹は昼だけ、☾は夜だけしか使えないワザであることをあらわす。

FX タブ

ユニットが所持するワザにワザ効果があれば、ここにその内容が表示される。

SKILL タブ

メインシーケンスにおいて、パワーコストを支払う事で使用できる効果。その内容とパワーコストが表示される。

SFX タブ

シーケンスや手番に関係なく、そのユニットがボール上にいる限り、常に発揮される特殊な能力。条件がある場合はその旨も表記される。

初めて見るユニットは、まず能力をチェックしましょう。

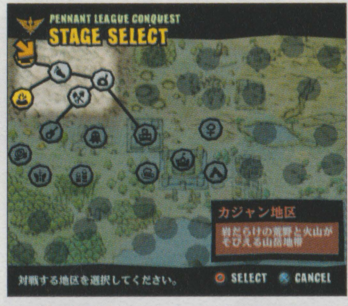
Game Instruction
ゲームの流れ

SINGLE シングル

WCA認定ボーラーとなり、コンピューターボーラー率いる45マップ計90チームに挑戦して称号の獲得を目指す一人用のモードです。各マップにはそれぞれ、ハーフチームとフルチームがあり、対戦ルールが異なります。ハーフチームに勝利するまで、そのマップのフルチームとは対戦できません。

※注意　このモードをプレイするためには、セーブデータが必要です。セーブデータが無い場合、「はじめて」で新規データを作成して下さい。セーブデータがある場合は、ロードしてから始めます。ガイドメッセージの指示に従ってロードして下さい。

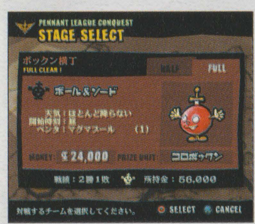
STAGE SELECT



全体マップ： 9つの中からプレイする地区を選択します。方向キーで地区を選び、○ボタンで決定すると、その地区マップに切り替わります。

地区マップ： 5つの中からプレイするマップを選択します。方向キーでカーソルを操作してマップを選び、○ボタンで決定すると、そのマップの詳細が表示されます。

※ マップのアイコンは、ハーフチームをクリアすると白に、フルチームをクリアすると黄色に変わります。
※ ゲーム開始時に選択できるマップは1ヶ所ですが、そのマップをクリアすることにより、そのマップから分岐するルート上のマップも選択できるようになります。



※このマップは架空のものです。

天気	：雨の降りやすさの目安です。
開始時刻	：ゲームが開始される時刻です。
ペンタ	：最初からペンタに効果がかかっている場合、その種類と枚数が表示されます。
MONEY	：そのゲームに勝利するともらえる賞金の最高額です。
PLIZE UNIT	：そのゲームに勝利するともらえる、賞品ユニットです（フルチームのみ）。

※ 各フルチームの賞品ユニットは、通常のユニット獲得では手に入らない、特別なユニットです。全フルチーム勝利を目指し、500体のコレクションを完成させよう。

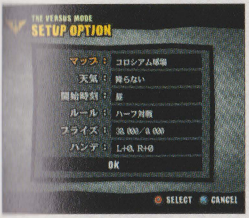
序盤はユニットを集中させないように、手広くセットすると良いでしょう。

Game Instruction

ゲームの流れ

VS 2P　2P対戦

他のボーラーと対戦するモードです。ハーフ／フルルールが選択でき、勝者には賞金が与えられます。また、お互いに対戦結果を保存することができます。



マップ　：全10マップの中から、対戦に使用するマップを選びます。
天気　：雨の降りやすさを６段階から設定します。
開始時刻：ゲームの開始時刻を設定します。
ルール　：ルールを設定します。
プライズ：賞金の額を設定します。（勝者賞金額／敗者賞金額）
ハンデ　：設定したいボーラーを選び、スコアのハンデを設定します。ハーフの場合はスコア＋５点、フルの場合はスコア＋10点まで設定できます。

※注意　２P対戦を行う場合には、２人分のプレイヤーデータとして、２枚の"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）が必要です。シリアルナンバー未入力のプレイヤーデータと対戦を行った場合、「チーム」モードの対戦記録はセーブされません。また、他のプレイヤーとユニットのトレードを行う場合も２枚の"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）が必要です。

プレイ画面説明



1 現在のターン数：手番ボーラーのサイドに表示される
2 フリーパワー　：現ターンのフリーパワーと、２ターン先までのサイクル
3 雲　：次のターンの降水確率をあらわす
4 スコア&エンブレム：そのボーラーの現在のスコア
5 パネルパワー　：現在所持しているパネルパワーの色と個数
6 フリーパワー　：現在所持しているフリーパワーの色と個数
7 現在のシーケンス
8 ガイドメッセージ
9 ボール上にセットされているユニットのランク合計値

パネルの確保は基本中の基本です。

Game Instruction

ゲームの流れ

●試合の準備

双方ボーラーのチームの準備が整うと、そのユニットのランク合計値がより少ないボーラーに、同じ場合はランダムに選ばれたボーラーに、先攻・後攻の選択権が与えられます。

Setup sequence

セットアップシーケンス

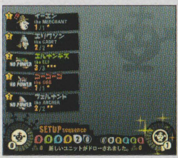


シャッフルされたパネル10枚のうち１枚が開き、チームに組み込んだユニットがユニットオーダーの順に従って１体（プレイ開始ターンのみ３体）ドローされます。次に、その時刻に応じた数のフリーパワーと、自分のユニットがセットされたパネルから同色のパワーが１パネルにつき１つずつ供給されます。11ターン目以降は、すべてのパネルが開いた状態になるため、ユニットのドローからとなります。



●フリーパワーと天候の関係

フリーパワーとは、ボーラーに無条件で配られるパワーのことで、ターンの経過に応じて１→２→３→２→１と変化していきます。ただし、雨が降るとフリーパワーの数は0になってしまうので注意してください。各マップには降水確率が設定されており、画面上の空の部分に出現する雲の量で、ある程度予測できます。フリーパワーを有効活用したい場合は、ステージの雲の量をこまめにチェックするようにしましょう。



●ストックペナルティ

ストックは最大５体までしか持つことができません。６体目をドローしてしまうと、その時点で先頭のユニットが自動的に破棄され、そのペナルティとして、相手にスコアを１点与えます。

!! ：次のターンに、ストックペナルティとして破棄される警告です。

NO POWER ：セットするためのパワーが足りません。

SAME UNIT ：すでにボール上にセットされているユニットです。そのユニットがボール上にいる限り、セットできません。

セットアップシーケンスで得た各色のパワーは、ターンが終了されると同時にリセットされ、次のターンのセットアップシーケンスで、新たにその時の状態に見合ったパワーが供給されます。つまり、供給されたパワーの有効期限は１ターン限りで、使い残したパワーが次ターンに持ち越されることはないのです。

最初のバトル宣言は、パネルの確保を充分に行ってからにしましょう。

Game Instruction

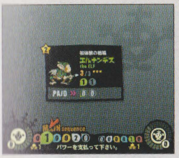
ゲームの流れ

Main sequence

メインシーケンス



メインシーケンスでは、ユニットの「セット」、すでにセットされたユニットの「スキル」の使用、「スペル」の使用が、すべて順不同で行えます。メインシーケンスを終了させるときは、何も選択されていない状態で×ボタンを押すと、終了確認のメッセージが表示されるので、○ボタンで決定してください。



●ユニットのセット

ストックにあるユニットを、そのユニットに設定されたパワーコスト分のパワーを支払って、ボール上のパネルやペンタの頂点である「ポイント」にセットします。セットされたユニットは、そのターンのあいだは「リザーブ」状態となます。これはいわば予約状態のようなもので、バトルに参加したり、スキルを使用することはできません。手番終了時に解除され、通常のセットされたユニットと同じように扱われます。

ユニットのセットは、セットアップシーケンス時に獲得したパワーの許す限り、何体でも実行することができます。



●スキルの使用

ユニットには、パワーを支払うことで実行できる効果である「スキル」を持つものがいます。スキルには、自身や選択ユニットのライフを回復させる、選択ユニットにダメージを与える、パワーを発生させるなど、さまざまな種類の効果があります。スペルとあわせて活用すれば、不利な戦況をくつがえすことも可能です。スキルの使用は、メインシーケンス時にスキルを所持したユニットを選択することでスキルウインドウが開き、パワーを支払うことで使用します。その種類により、他のユニットやポイントなどを選択する必要がある場合は、その指示に従って下さい。条件によりスキルが使用できない場合、スキルウインドウの代わりにその旨を伝えるメッセージウインドウが表示されます。

スキルを持つユニットは優先して倒すべきです。

Game Instruction

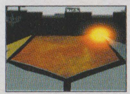
ゲームの流れ

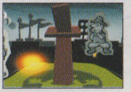


●スペルの使用

チームに組み込んだスペルを、１ターンに限り１つだけ使用できます。□ボタンでスペルストックを開き、方向キーで使用するスペルを選んで下さい。○ボタンで決定して、スペルを使用します。他のユニットやポイントなどを選択する必要がある場合は、その指示に従って下さい。







●スペルの種類

スペルは、その効果により６種類に分類することができます。

ユニット：１体のユニットを対象とし、効果は持続せず、その場で解決される。
パネル　：１枚のパネルを対象とし、効果は持続せず、その場で解決される。
ルール　：パワー発生など、ルールにまつわる特殊な効果。
◀ユニットステイタス：１体のユニットを対象とし、効果が持続する。その効果のアイコンがユニットにつき、上書きが可能。
◀ペンタステイタス　：ペンタ（５角形のパネル）を対象とし、効果が持続する。他のステイタスと異なり、上書きはされない。対戦マップによっては予め配置されている。
◀バトルステイタス　：バトル宣言可能なパネルを対象とし、効果が持続する、上書きが可能。主にバトル時に影響する効果。

Battle sequence

バトルシーケンス



すでに開いているパネル上に双方ボーラーのユニットがセットされると、パネル上に剣が突き刺され、そのパネルは「バトル宣言」が可能となります。バトル宣言を行なったパネルでは、そこにセットされたユニットすべてを対象としたバトルが発生し、「バトルオーダー」と「ワザ」の設定をして戦います。バトルに参加したユニットは、相手のボーラーが使用したワザの威力に応じたダメージを受け、ライフが０になった時点で「ダウン」し、相手ボーラーにそのランク分のスコアを与えます。



●バトル宣言

「バトル宣言」は、バトルシーケンス時に１回だけ行なうことができます。バトルには、宣言されたパネル上にセットされた全てのユニットが参加しますが、リザーブ状態のユニットは参加できないので注意してください。

時にはバトルを避けるのも勝利への道です。

Game Instruction
ゲームの流れ



●ラウンド

バトルは、常にユニット1体同士で戦い、参加するユニットの数に応じたラウンドに分けて行われます。複数のユニットによる場合、その多いほうの数がラウンド数になります。この場合は、両ボーラーはユニットが戦う順番「バトルオーダー」を設定する必要があります。

●バトルオーダー

バトルオーダー画面では、バトルに参加する自軍ユニットが方向キーの上下左右中いずれかのポジションに割り振られ、ボーラーは方向キーと○ボタンの組み合わせで、各ユニットの参戦する順番を決定します。ユニット数がラウンド総数より少なかった場合、そのバトルオーダーはすべてのラウンドが終了するまで繰り返されることになります（左図参照）。



●ワザの設定

ラウンドが開始したら、そのラウンドで戦うユニットの「ワザ」を決定します。そのユニットが使用可能なワザ中からひとつを選択してください。すべてのバトル技には成功率が設けられており、その成功率に基づいた「ルーレット」を使ってそのワザの成否を決定します。

●ワザの種類

○ワザ： **直接攻撃。**1～10までの威力が設定されており、成功した場合は相手ユニットのライフにその威力分のダメージを与えます。

△ワザ： **間接攻撃。**1～10までの威力が設定されており、成功した場合は相手ユニットのライフにその威力分のダメージを与えます。

×ワザ： **防御。**1～10までの防御する威力が設定されており、成功した場合はその威力分のダメージを軽減します。

□ワザ： **回避。**回避成功率のプラス修正値が設定されており、成功の判定は、敵の○ワザ、△ワザの失敗率にこれを加算した数値のルーレットが用いられます。（例：80%の○ワザに対して+15%の□ワザを使用した場合、○ワザの失敗率20%+15%=35%の成功判定を持つルーレットになる）。成功した場合、相手のワザのダメージを一切受けません。

●ワザ効果

ワザの中には、そのワザが成功することにより、特殊な効果が発揮されるものがあります。これをワザ効果といい、ユニットウインドウのFXタブにその説明が表示されています。

回復能力を持つユニットを狙う時は、一気に攻めましょう。

Game Instruction

ゲームの流れ





●昼夜ワザ

ワザの中には、昼ターン・夜ターンしか使用できないものがあります。これらには ☼（昼ワザ）、☾（夜ワザ）のアイコンが表示されています。

●ワザの実行

双方ユニットのワザが決定されると、両ボーラーは１マスが５％で刻まれた計20マスのルーレットを使って、そのワザの成否を判定します。成功判定エリアの配置は、毎回ランダムで決定されます。左スティックを好きな方向に倒し込み、そのまま指を離せばルーレットが回りはじめます。ワザの判定と実行は、まず△ワザから先に行なわれます。△ワザによるダメージでどちらかのユニットがダウンすればそのラウンドは終了となりますが、双方ともに生き残っていた場合、ラウンドは○ワザの判定と実行に移行します。

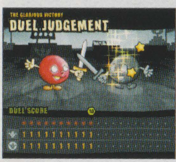
飛行ユニットとは、空を飛ぶ能力を備えたユニットのことです。これらのユニットには、地上ユニット（飛行能力を持たないユニット）の○ワザがすべてキャンセルされてしまいます。△ワザで対抗しましょう。また、飛行ユニット同士であれば○ワザ、△ワザともに有効で、地上ユニット同士と同じプロセスで実行されます。

ワザの「キャンセル」：「ワザを選べてもルーレットが回せない状態」をあらわします。上記の飛行ユニットに対する地上ユニットの○ワザの他にも、ワザ効果や特殊効果などで、各ワザに対してのキャンセル効果を持つものがいます。

試合終了

どちらかのボーラーのスコアが20点に達した時点で、そのボーラーの勝利となります（ノックアウト）。また20ターン終了までに、どちらのスコアも20点に達しなかった場合は、よりスコアの多いボーラーの勝利となります（判定）。

※ハーフルールの場合、達成スコアは10点、規定ターン数は10ターンです。



●PKルール

規定ターンが終了した時点で、両ボーラーのスコアが同点、もしくは規定ターン内であっても、両ボーラーのスコアが同時に20点に達した場合、サドンデス形式の「PK」によって、勝者を決定します。

両ボーラーは、互いにPK用ルーレットを回します。両者が成功、もしくは両者が失敗した場合、勝敗は持ち越され、どちらかが成功し、どちらかが失敗した時点で、勝敗が決定します。

確率は絶対ではありません。

Game Instruction
ゲームの流れ

試合終了後の流れ







DUEL JUDGMENT 1

勝利したプレイヤーのシンボルが画面中央に表示されます。

DUEL SCORE： 双方ボーラーの各ターン毎の獲得スコア、および天気が表示されます。○ボタンを押して、次の○画面に進みます。

DUEL JUDGMENT 2

双方ボーラーの、獲得賞金金額が表示されます。

FIGHT RECORD： 試合の各種データが表示されます。○ボタンを押して、プライズモードに進みます。

プライズモード

ランダムに選出された10体のユニットが、場に伏せて置かれます。この10体の中から、最高８体までを「オープン」し、その中に未入手のユニットがあれば、そのユニットを獲得できます。

- 10体のユニットが置かれる場。
- 場にある10体に含まれる未入手ユニット数。
- 場にある10体の各ランクごとのユニット数。
- 設定したオープン数。
- 今回の試合で獲得した賞金を含む、現在の所持金。

プライズモードの手順



まず最初に、オープンしたい数を決定します。ユニットをオープンするには、その数に応じた金額を支払わなければなりません。方向キーの上下でオープン数を設定すると、その数に応じた金額が表示されます。よければ○ボタンで決定して下さい。０に設定すると、ここでプライズモードを終了します。



設定した金額が所持金から引き落とされ、場に10体のユニットが置かれます。ここで追加料金を支払えば、新たに10体を配り直すこともできます（リプレイス）。場に置かれた10体の情報をよく見ながら考えて下さい。リプレイスをする場合は、△ボタンを押して下さい。リプレイスは金額の許す限り、何度でも行えます。



リプレイスが終わったら、○ボタンを押して決定して下さい。方向キーでカーソルを動かし、オープンしたいユニットを選んで○ボタンを押すと色が変わります。設定したオープン数の選択を終え、○ボタンで決定すれば、オープンが実行されます。NEWのマークがついているユニットが、今回入手できたユニットです。最後に入手ユニットの確認ウインドウが表示されます。

１体で２パネルを確保しているユニットは、ランク以上の価値があります。

ColosseumBall's Words

用語集

エンブレム ❖ ボーラーをあらわす、固有のマーク。

オーダー ❖ 複数ユニットのバトル時に決定する、ユニットの参加順序。ラウンド数より少ない場合は、先頭に戻る。

オーナー ❖ ユニットやスペル、パネルの持ち主をさす言葉。

キャンセル ❖ ワザを選べてもルーレットが回せない状態。

スキル ❖ 一部のユニットがもつ、メインシーケンスで使用できる効果。

スコア ❖ 得点。これが20点になれば勝ち。

ストック ❖ 手札。「ストックユニット」とは手札にあるユニットのこと。

スペル ❖ メインシーケンスで使用できる各種効果。ユニット、ユニットステイタス、パネル、ルール、ペンタ、バトルの６種類。

セット ❖ ユニットをボールに配置すること。

ターン ❖ 先攻と後攻の手番２回分を１ターンという。１ゲームは20ターン。

ダウン ❖ ユニットのライフが0になること。ボール上から除外される。

チーム ❖ ゲームに向けてあらかじめ用意しておくユニット、スペル、パネルを組み合わせたもの。

手番 ❖ 「セットアップ」「メイン」「バトル」の３つのシーケンスからなる、ボーラー１人あたりの行動の区分。

特殊効果 ❖ 一部ユニットの持つ、シーケンスや手番に関係なく、常に発揮される能力。

ハーフルール ❖ チームの先頭10体を使用して、10ターン・10スコアで戦うルール。スペルはレベル２まで。ユニットのランク合計は30以内。

バトル ❖ ユニット同士の戦い。１つのパネルに両ボーラーのユニットがセットされた時に可能となる。

パネル ❖ ボール上の６角形のタイル。４色パワーの源。

パネルパワー ❖ 自軍のパネルにユニットをセットすることで得られる赤緑青黄４色のパワー。

パワー ❖ ユニットのセットやスキルに必要なエネルギーのようなもの。全部で６色ある。

パワーコスト ❖ ユニットをセットしたり、スキルを使用する時に支払うパワーの色と個数。

PK ❖ スコアが同点のまま20ターンが終了した時に、決着をつけるためのミニゲーム。

飛行ユニット ❖ 空を飛んでいるユニット。それ以外は地上ユニット。地上ユニットの○ワザは飛行ユニットにキャンセルされる。

フリーパワー ❖ 無料で得られる白黒パワーのこと。

フルルール ❖ ユニット数は20体、ターン数は20ターンのルール。すべてのスペルが組み込める。

ペンタ ❖ ボール上の５角形部分。スペルにより、ステイタス効果の対象になる。

ボーラー ❖ コロボールの競技者。

ボール ❖ 競技に使用する正32面体。回すもの。

ポイント ❖ ペンタやパネルに隣接する、ユニットを置く場所。

ユニット ❖ ボール上にセットして相手と戦わせる、コマのようなもの。

ライフ ❖ ユニットの生命力のようなもの。0になるとダウンする。

ラウンド ❖ バトルを最少単位（１ユニット vs.１ユニット）で区切った１回分。バトルに参加するユニット数が違う場合、多いほうの数がラウンド数になる。

ランク ❖ ユニットの強さをあらわす。0～10まであり、ダウンさせると、その値がスコアになる。

リザーブ状態 ❖ セットされた直後のユニットの状態。手番終了まではバトルに参加できず、スキルを使用できない。手番終了時に解除される。

レベル ❖ １～５までのスペルの強さ。１チームに組み込めるレベルと色には制限がある。

ワザ ❖ ユニットがバトル時に行う行動。○（直接）、△（間接）、×（防御）、□（回避）の４種類。

ワザ効果 ❖ ワザについている、特殊な効果。そのワザを選び、ルーレットを回すことで発揮される。

Question and Answer

Q&A

Q PK戦の時、ルーレットの成功率が相手と違う場合があります。

A PK戦のルーレットは互いに50%が基本ですが、セットされているユニットの総ランク合計（⁂）の差によってボーナスがつきます。ハーフルールでは⁂5、フルルールでは⁂10につき、ルーレットに5%のボーナスが与えられます。試合終了間際に、同点で終わりそうな展開が見えたら、高ランクのユニットをセットしておくと、PK戦で有利になります。

Q 「ミズアビ」で、ランクがマイナスになったらどうなりますか？

A the VIRSINがスキル「ミズアビ」によって自身のランクがマイナスになると、"ダウンさせた手番ボーラー"のスコアを"減点"させる効果があります。従って相手ボーラーは、その手番中に戦闘やスキルで彼女を倒すことを避けるべきです。一方、もしあなたが自分の手番で、スキル「ロングショック」やスペル「バーニング」等で自分のthe VIRSINをダウンさせると、あなたのスコアが減点されてしまいます。これは、相手がかけたスペル「ポイゾン」や「ペイン」の効果でも同じです。例えあなたの仕業でなくとも、あなたの手番でランクがマイナスのthe VIRSINがダウンしたら、それは手番ボーラーの不名誉（減点）なのです。

Q スペル「コールレイン」が使えない時がありました。

A 「コールレイン」は、最終ターンには使えません。次のターン以降に効果を及ぼすものなのに、次のターンが存在しないのですから、使っても意味が無いのです。同じ理由により、最終ターンで後攻プレイヤーが「パネルリバース」を使うこともできません。次のターンにならないと、パネルパワーが発生しないからです。

Q the HU-BATは、ディープスワンプの影響を受けますか？

A the HU-BATは、バトルシーケンスにおいて、相手が飛行ユニットの場合のみ、飛行ユニットとして扱われます。この時だけは、ディープスワンプの影響を受けません。ちなみにメインシーケンスでは、常に地上ユニット扱いになります。

Q ユニットステータスのスペルは、上書きできるはずなのに、まれに上書きできない場合があるのはなぜ？

A ユニットステータスが上書きされる場合は、そのユニットにそのスペルを使用できる場合のみです。たとえば、あなたのthe FARMERが「ポイゾニング」をかけられていても、「ワークライ」を上書きすることはできません。なぜなら、the FARMERは○ワザを持っていないため、「ワークライ」そのものをかけることができないからです。この応用例として、the HAMSTERには「ブラー」をかけることができません。the HAMSTERを入手したら、どうしてかけられないのか、確認してみましょう。

Q ○ワザの威力に影響を与えるスキルを使い続けると、10を超えたりマイナスになったりしますか？

A ワザの威力は0～10までなので、10を超えたりマイナスにはなりません。ただし、○ワザの威力が10になっているユニットにスペル「バーサーク」を使用する事はできます。「バーサーク」の持つもうひとつの効果「命中率を下げる」は発揮されるからです。また特殊な例として、赤と黄のthe SLYMEの○ワザの威力に影響を与える事はできません。これらの○ワザの威力は「変動する」特殊なもので、その値を特定する事ができないからです。ただし、これらにも上記同様、「バーサーク」を使用する事はできます。

Comprehensive Rules

ルール

以下がWCAコロシアムボール2002年公式戦用・協会認定ルールとなります。ここに示したルールは、あくまでも2人用に調整されたルールです。各地方やグループによって多人数プレイなどローカルなルールも研究されているようですが、それらのルールには必ずしもあてはまるものではありません。

◆公式ルールの配布と改編について

本ルールは、WCAが認定するコロシアムボールの公式ルールとする。なお、ルールは必要に応じて改編する場合もある。

1◆競技の基本

1-1　コロシアムボールとは、2人のボーラーがそれぞれのチームを率いて、設定された時間内にどれだけスコアを得たかで勝敗を決定するスポーツである。

1-2　ボーラーは、規定に反しない20体のユニット、規定レベル内のスペル、10枚のパネルにて構成されたチームを使用する。なお、この規定に反するチームは競技に参加することができない。ただし、公式大会の場合、30分以内にチームを改編できるのであれば、大会参加を許可される。

1-3　競技中のジャッジは、協会による規定の教育課程を終えたプロボーラーが行なう。

1-4-1　競技を行なうボールは、協会で定められた公式認定ボールを使用しなくてはならない。

1-4-2　ボールは6角形のパネル20枚と5角形のペンタ12枚によって構成された球とする。

1-4-3　ボールは回すものであり。決して蹴るものではない。なお、競技中ボールを蹴ったボーラーは規定により30分以上2年以下の大会参加禁止命令を下される。

2◆プロリーグ

2-1　コロシアムボールのプロリーグでは、競技に採用されるルールの違いから、トップリーグであるフルリーグとその予備軍であるハーフリーグの2つに分類される。

2-2-1　プロボーラーは、公式大会等での特別な実績がない限り、ハーフリーグ・プロボーラーとして登録される。

2-2-2　フルリーグ・プロボーラーとしてフルリーグに参加するためには、地方リーグや自由参加の公式大会にて優秀な成績をあげ、WCAによる規定のテストに合格することが条件となる。

2-2-3　ハーフリーグは公式戦においてもハーフルールが適用される。なお、大会等公式戦以外の試合においてはその限りではない。

2-3　ハーフリーグ以上のプロボーラーが公式戦に出場した場合、その規模や成績に応じてスポンサーより賞金が授与される。

2-4-1　フルリーグのプロボーラーにはさらなる特典が与えられる。ただし、その特典内容についてはフルリーグのボーラー以外に口外することはできない。

2-4-2　フルリーグのプロボーラー、または関係者以外にフルリーグ特典を口外した場合、規定により会長直々の罰が与えられる。

3◆競技の開始

3-1　ボーラーは協議のうえ、プレイサイドを決定する。同じサイドを希望した場合は、ジャッジの判定によるコロ・アパッチメント（日本でいうジャンケン）でプレイサイドの決定を行なう。

3-2　競技の前には必ずチームの内訳をジャッジに提出し、チームが規定にそっているかの審査を受けなければならない。競技直前に規定外判定を受けた場合は、5分以内にチームオーダーの再提出を行なわなければならない。

3-3-1　競技の先攻、後攻は、両者のチームのユニット20体のレベルを合計した値によって決定し、合計した数値が少ないボーラーがイニシアチブを得る。なお、判定はジャッジが行なう。

3-3-2　イニシアチブ決定の際、両チームの合計ユニットレベルが同じだった場合はジャッジの気まぐれによりイニシアチブが決定される。

3-4　ボール上の20枚のパネルに、それぞれのボーラーが用意したパネルをジャッジが裏返してランダムに配置する。

3-5　競技開始前には互いのボーラーが向かいあい、「よろしくお願いします」と挨拶を行なう。そしてジャッジの指示により互いに左手を掲げ「プレイボール」宣言を行なう。

Comprehensive Rules

ルール

4 ◆ チームの編成

4-1 チームの構成は必ず規定の範囲内におさまるように行なわなければならない。

4-2 チームに組み込まれるユニットは20体とする。

4-3-1 スペルは最大10まで組み込むことができる。ただし、必ずしもスペルを組み込む必要はない。

4-3-2 チームに組み込めるスペルのレベル合計は10以内におさめなくてはならない。なお、スペルは同じものを複数枚組み込んでもよい。

4-4 チームに組み込むパネルは、枚数が10枚であればボーラーが自由にその色を決定してよい。

5 ◆ ユニット

5-1-1 現在公認されているユニットの総数は500で、すべてが、グレイ、レッド、グリーン、ブルー、イエローのいずれかのユニットカラーに分類される。

5-1-2 ユニットはカラーの他に、飛行ユニットと地上ユニットに分類される。

5-2 ユニットは、ランク、ライフ、パワーコスト、ワザ、ワザ効果、スキル、特殊効果で構成されており、それぞれの数値などは各ユニットごとに異なっている。

5-3 ユニットは、セットアップシーケンス毎にジャッジより配布される。配布される順番は、ボーラーが提出したユニットオーダーによる。

5-4 ユニットをパネルに配置することを、セットと呼ぶ。

5-4-2 ユニットに必要なパワーコストを持たない場合、そのユニットをセットすることはできない。

5-4-3 ユニットをセットした直後から手番終了までの状態をリザーブと呼び、その間スキルの使用とバトルの参加はできないものとする。

5-4-4 ユニットの特殊効果は、ユニットがセットされた時点でその効果を発揮する。

5-4-5 粘着力不足などでボールからユニットが落下した場合は、ジャッジの手により再びユニットがボールにセットされる。

5-5-1 ユニットが持つスキルは、メインシーケンスでのみ使用が可能となる。

5-5-2 スキルを使用する場合は、設定されただけのパワーコストを支払わなければならない。

5-5-3 スキルの効果は、ユニットに設定された効果テキストに準じる。

5-6-1 ユニットのライフが0になってダウンした場合、ジャッジがそのユニットを取り除く。また、その際倒されたユニットのランクに応じたスコアが相手のボーラーに支払われる。

5-6-2 ライフが0になり、ジャッジに取り除かれたユニットは、競技終了後ボーラーに返還される。

6 ◆ 競技の進行

6-1 競技は先行ボーラーの手番と後攻ボーラーの手番を交互に繰り返すことで進行する。なお、先攻・後攻ボーラーの手番２回分を１ターンと呼ぶ。

6-2 ボーラーの手番は、セットアップ、メイン、バトルの３つのシーケンスから構成される。

6-2-1 セットアップシーケンスは、パネル開き、パワー配布、ユニット補充の３つの要素から構成される。

6-2-2 メインシーケンスは、ユニットのセット、スキルの使用、スペルの使用の３つの要素から構成される。

6-2-3-1 バトルシーケンスは、バトル宣言、バトルの実行の２つの要素から構成される。

6-2-3-2 バトル宣言を行なわない場合は、その手番においてバトルは発生せず、次のボーラーの手番へと移る。

7 ◆ バトル

7-1 ボーラーのバトル宣言により、バトルは開始される。

7-2-1 バトルは、バトル宣言されたパネルにセットされたユニットすべてを対象にして行なわれる。

7-2-2 バトルにおける個々の戦いは、必ず１対１でおこなわれる。

7-3-1 バトルは、オーダーの設定、ワザの選択、ワザの実行の順に進行していく。

7-3-2 オーダーの設定とは、バトルに参加しているすべてのユニットを対象に、その戦う順番を決めるものである。

7-3-3 ワザの選択では、ユニットが持つ○ワザ（直接攻撃）、△ワザ（間接攻撃）、×ワザ（防御）、□ワザ（回避）の中からその戦いにおいてとる行動を選ぶ。

7-3-4 ワザにはそれぞれ成功率が設定されており、ルーレットによってその成否を決定する。

Comprehensive Rules
ルール

7-3-5　ワザの実行では、ルーレットにより成功が認められたワザの効果のみが実行される。なおルーレットの指したポイントがはっきりしない場合、ルーレットが不意に壊れた場合の判断はジャッジに一任される。

7-4　△ワザと○ワザが同時に選択された場合は、△ワザの判定・実行が先に実行される。

7-5　飛行ユニットは、地上ユニットの○ワザをキャンセルする。

7-6　バトルは、相手ユニットのライフが0になるならないに関らず、すべてのラウンドが完了した時点で終わりとなる。

8 ◆ スペル

8-1　スペルは、メインシーケンスにおいて使用が可能で、その効果によってユニット、ユニットステイタス、パネル、ルール、ペンタ、バトルの6種類に分類される。

8-2　スペルは、競技前に提出したスペルリストに入れたものだけを使用可能とする。

8-3　スペルは、ボーラーの使用宣言とジャッジの認証があってはじめて実行される。

8-4-1　スペルの効果は、使用した時点で発生するが、その効果継続期間はそれぞれ異なる。

8-4-2　「ユニット」は1体のユニットを対象とし、1度だけ効果を発揮する。

8-4-3　「ユニットステイタス」は1体のユニットを対象とし、効果は持続する。なお、新たなスペルを使用するとその効果は上書きされる。

8-4-4　「パネル」は指定したパネル全体を対象に効果を発揮する。

8-4-5　「ペンタステイタス」はペンタを対象として効果を発揮する。なお、新たなスペルを使用することはできない。

8-4-6　「バトルステイタス」はバトル宣言可能なパネルを対象とし、その効果が持続する。なお、新たなスペルを使用するとその効果は上書きされる。

8-4-7　「ルール」はスペルによって対象が異なる。

9 ◆ フルルールにおける競技の決着

9-1　リーグや大会の規定によってフルルール、ハーフルールとふたつのルールが存在する。

9-2-1　フルルールでは、ターンが20経過するか、どちらかのボーラーのスコアが20に達した時点で終了とする。

9-2-2　ターンが20経過した場合は、より多いスコアを得ているボーラーが勝利とする。

9-2-3　20ターンを経過していない場合でも、どちらかのボーラーが20スコアに達した時点で先取したボーラーの勝利となる。

9-3-1　20ターンが終了した時点で、どちらのボーラーのスコアも同じだった場合は、PK戦にて勝敗を決する。

9-3-2　PK戦は、ボーラーが互いにルーレットを回しあい、どちらか一方のみが成功をおさめるまで続く。

9-3-3　どちらのボーラーも成功した場合、またはどちらも失敗した場合は、勝敗は次のルーレットに持ち越される。

10 ◆ ハーフルールの設定と競技の決着

10-1　ハーフリーグのボーラーは、時間短縮のため簡易ルールであるハーフルールにて競技が行なわれる。

10-2-1　チームに組み込まれるユニットは10体とする。

10-2-2　チームのユニットのランク合計値は30までとする。

10-2-3　チームに組み込めるスペルはレベル2までのものとする。さらに、レベル合計値は5以内におさめなくてはならない。

10-2-4　競技は、ターンが10経過するかどちらかのボーラーのスコアが10に達した時点で終了とする。

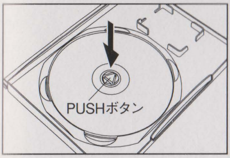
11 ◆ ジャッジ

11-1　ジャッジは、不正を摘発することよりも、抑止力として不正の発生を防止するために役立つことを目的として設置される。

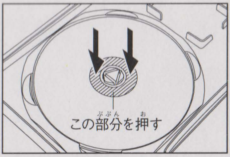
11-2　ジャッジは、責任感を持って、公正かつ客観的な裁定及び判断を行なわなくてはならない。

11-3　ジャッジは、ルール、または公共良俗に反するプレイをするボーラーに対し、注意、または退場の申請をすることができる。

ディスクの収納・取り出し方法



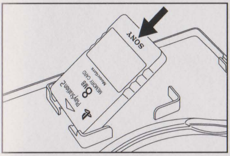
PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



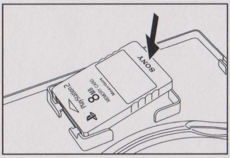
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

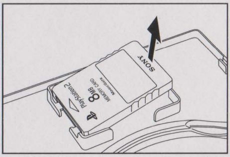
メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



2.メモリーカードの右端を押し込んでください。



3.取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。 ●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、「"PlayStation 2"専用ハードディスクドライブユニット」、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

ユーザーサポート
TEL：03-3379-6053
受付時間：祝祭日を除く月曜から金曜の午前11時から午後5時まで

株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林 1-18-10

enterbrain

SLPS 20202